

キャラクタ作成

STR 3D6
 CON 3D6
 SIZ 2D6+6
 INT 2D6+6
 POW 3D6
 DEX 3D6
 APP 3D6
 EDU 3D6+3
 SAN POW×5
 アイデア INT×5
 幸運 POW×5
 知識 EDU×5
 耐久力 CON+SIZ
 の平均
 マジック POWと同等
 ポイント

ダメージボーナス
 加算される
 STR+SIZ ダメージ
 2~12 -1D6
 13~16 -1D4
 17~24 なし
 25~32 +1D4
 33~40 +1D6
 41~56 +2D6
 57~72 +3D6
 73~88 +4D6
 89~104 +5D6
 105~120 +6D6
 121~136 +7D6
 137~152 +8D6
 153~168 +9D6
 169~184 +10D6
 +16 (あるいはその倍数)
 ごとに+1D6ずつ増やす
 こと。

探索者の収入

時代を選ぶ：1D10を振って探索者の年収(\$)を決定する。

1890年代：出目が1なら\$5,000、2なら\$10,000、3なら\$15,000という具合。その年の収入全てが探索者のポケットか財布の中に入っている。

1920年代：出目が1なら\$4,500、2なら\$5,500、3なら\$6,500という具合。その年の収入全てが探索者のポケットか財布の中に入っている。

1990年代：出目が1なら\$15,000、2なら\$25,000、3なら\$35,000という具合。その年の収入はATMに入っているか、クレジットカードの形になっている。

探索者技能カテゴリ

コミュニケーション 言いくるめ、(芸術) 信用、心理学、説得、
 値切り、ほかの言語、母国語
 操作 応急手当、隠す、機械修理、(芸術) 拳銃、
 サブマシンガン、自動車の運転、写真術、
 ショットガン、錠前、操縦、電気修理、
 ライフル
 知覚 聞き耳、(芸術) 追跡、目星
 運動 泳ぐ、回避、隠れる、(芸術) 忍び歩き、
 ジャンプ、重機械操作、乗馬、登はん、
 投げる、マシンガン、マーシャルアーツ
 思考 医学、オカルト、クトゥルフ神話、(芸術)、
 経理、考古学、人類学、精神分析、生物学、
 地質学、天文学、図書館、ナビゲート、
 博物学、物理学、法律、薬学、歴史

技能の成長

トレーニング

- 十分な金を支払えば、誰かが教えてくれる
- 探索者は一つの技能についてゲーム時間で6ヶ月につき1D10ポイント以上は学ぶことはできない。トレーニングが終了した段階で、自動的に経験チェックが得られる。
- 高名な指導者の元で学べば、技能の修得速度は早くなる。
- 戦闘技能の一部(<フェンシング・フォイル>など)は稀な技能なので、特別な学校のみしか学ぶ道はない。

技能のゼロからのスタート

- 差し迫った状況で、要求されたロールで01を出した場合は経験チェックを得られる。
- 正式な訓練を行えば、6ヶ月学ぶごとに技能値に1D10ポイント加えることができる。
- 学術系の技能なら独学で上げることも可能である。6ヶ月間学習した後プレイヤーはD100を振り、探索者のPOWとINTの平均値以下を出せれば、技能値は1D10ポイント上昇する。
- キーパーの判断によるが、ハードなトレーニングを積み重ねば肉体技能に限り経験チェックを付けてもよい。だがこの上昇方法は極めて稀である。

抵抗表

能動側能力値

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | | | | | | | | |
| 2 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | | | | | | | |
| 3 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | | | | | | 常に |
| 4 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | | | | | 成功 |
| 5 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | | | | |
| 6 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | | | |
| 7 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | | |
| 8 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | | |
| 9 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | | |
| 10 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | | |
| 11 | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | |
| 12 | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 |
| 13 | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| 14 | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 |
| 15 | | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| 16 | | | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 |
| 17 | | | | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| 18 | | | | | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 |
| 19 | | | | | | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 |
| 20 | | | | | | | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| 21 | | | | | | | | | | | | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |

表で示された値以下をD100で出せば成功

受動側能力値

火器ルール

自動火器、連射

- 完全な自動火器なら使用者の DEX で連射が可能である。連射の際に弾を余分に撃つたびに、命中確率は5%ずつ上昇する。ただし、当初の倍以上にはならない。
- 単一の標的に対する全射撃のロールは1回で判定する。攻撃が成功したら、何発の弾が当たったかダイスで決定すること。貫通するのは最初の一発のみである。
- 複数の標的に対しても通常通りの成功率で攻撃が可能であり、各標的ごとにロールすること。射手は標的一人頭の弾数を割り算すること。
- 標的が単独もしくは狭い範囲に密集している場合は、命中率は最高2倍まで上昇する。

大きな標的

- 標的の SIZ が 30 以上なら、SIZ30 を 10 越えるごとに攻撃者の基本命中率が5%ずつ上昇する。

長い射程

- 武器の基本射程の2倍までの距離にある標的に対する命中率は半分となる。3倍の距離なら確率は4分の1、4倍の距離なら確率は8分の1である。

故障ナンバー、ジャミング

- 武器の故障ナンバー以上の出目を出した場合は、射撃は不発となる。
- 武器がリボルバーかボルトアクション・ライフルだった場合は、そのラウンドが無駄だったというだけで済む。
- 武器がオートマチック、ポンプアクション、レバーアクションの場合は、弾の不発によりジャムする。ジャミングを直すには1D6 戦闘ラウンドをかけて<機械修理>もしくはジャミングを直す技能のロールに成功しなくてはならない。何度でも修理を試みることはできるが、ロールで96~00の出目を出すとその武器は壊れてしまう。

ゼロ射程での発射

- 射手の DEX フィート以内の標的への命中率は倍となる。

正照準、望遠鏡照準

- このルールはライフルにのみ適用する。射手が狙いを定めることにより、射撃のタイミングの DEX は半分と見なし1戦闘ラウンド当りの射撃回数も1回のみとなる。この結果、ゼロ射程および基本射程は2倍となる。
- スコープの付いたライフルの基本射程は2倍となる。
- スコープ付きで、かつ狙いを定めた場合は、基本射程は4倍となる。

火器の再装填

- 1戦闘ラウンドに、弾は2発の装填を、挿弾子なら1個の交換ができる。マシンガンのベルと交換には2ラウンドかかる。
- 1戦闘ラウンド内に、弾を一発装填して DEX 半分で射撃することも可能である。

サイレンサー

- 発射音を吸収するが、武器の射程は半分になる。
- サイレンサーは摩耗により1D100+10回の射撃で使用不能となる。

2丁拳銃

- 1人の人物が2丁の拳銃を構えることは可能であり、1ラウンドに両方で撃つ場合は未照準扱いとする。

未照準

- 命中率は5分の1であり、出目が01~05の場合にのみ貫通が起こる。
- 射手は1ラウンドに付き、拳銃がセミオートマチック・ライフルなら4回、レバーもしくはポンプアクションの武器なら3回、ボルトアクションの武器なら2回の射撃が可能である。

装甲の例

| 装甲の種類 | 耐久力 |
|-----------------|-----|
| 3cmのコンクリート板 | 1 |
| 第1次大戦のヘルメット | 2 |
| 3cmの堅木 | 5 |
| ヘビーケブラーベスト | 8 |
| ヘビーボディーアーマー | 12 |
| 3cmの鉄鋼板 | 19 |
| 厚手の革ジャケット | 1 |
| 象の皮膚 | 4 |
| 1990年代のU.Sヘルメット | 5 |
| 15cmのコンクリート | 9 |
| 3cmの防弾ガラス | 15 |
| 大きなサンドバッグ | 20 |

恐怖症の例

| | |
|-----------|-----------|
| アクロフォビア | クワイドフォビア |
| 高所恐怖症 | 橋恐怖症 |
| アゴラフォビア | ジネフォビア |
| 広場恐怖症 | 女性恐怖症 |
| アイルフォビア | ヘマトフォビア |
| 猫恐怖症 | 血液恐怖症 |
| アンドロフォビア | イアトロフォビア |
| 男性恐怖症 | 医師恐怖症 |
| アストラフォビア | モノフォビア |
| 雷恐怖症 | 独居恐怖症 |
| バクテリオフォビア | ネクロフォビア |
| 細菌恐怖症 | 死体恐怖症 |
| バリストフォビア | オフィオフォビア |
| 銃弾恐怖症 | 蛇恐怖症 |
| ベローンフォビア | ベディフォビア |
| 針恐怖症 | 幼児恐怖症 |
| ボタノフォビア | バイロフォビア |
| 植物恐怖症 | 火災恐怖症 |
| クロストフォビア | スコトフォビア |
| 閉所恐怖症 | 暗所恐怖症 |
| クリノフォビア | サラツソフォビア |
| 寝台恐怖症 | 海洋恐怖症 |
| デモフォビア | ベスティオフォビア |
| 群衆恐怖症 | 衣服恐怖症 |
| デンドロフォビア | ゼノフォビア |
| 樹木恐怖症 | 異人恐怖症 |
| トラフォビア | スーフフォビア |
| 毛皮恐怖症 | 動物恐怖症 |
| エントモフォビア | |
| 昆虫恐怖症 | |

Call of Cthulhu

狂気

| | |
|---|--|
| <p>一時的狂気</p> <p>1回のロールで5正気度ポイント以上を失った場合。プレイヤーはD100ロールをしなければならぬ。結果がINT×5以下だった場合には、一時的狂気の表を参照すること。</p> <p>不定の狂気</p> <p>1ゲーム時間以内に現在の正気度ポイントの20%以上を失った場合。不定の狂気の表を参照すること。不定の狂気効果が続く期間は1D6ヵ月、あるいはその倍数となる。</p> <p>永久的狂気</p> <p>正気度ポイントがゼロになった場合。キーパーは不定の狂気の表の中から狂気の症状を1つ選ばなければならない。</p> | <p>一時的狂気</p> <p>狂気の期間</p> <p>1D10</p> <p>1~4 1D10 戦闘ラウンド</p> <p>5~7 4D10+10 戦闘ラウンド</p> <p>8~9 日の出まで、日の入りまで</p> <p>あるいはそれと同等の時間</p> <p>10 1D3ゲーム日あるいは1D10ゲーム日</p> |
| <p>正気度の喪失</p> <p>0/1D2</p> <p>0/1D3</p> <p>0/1D3</p> <p>0/1D4</p> <p>1/1D4+1</p> <p>0/1D6</p> <p>0/1D6</p> <p>0/1D6</p> <p>1/1D6+1</p> <p>0/1D10</p> <p>0/1D10</p> <p>1/1D10</p> <p>1D10/D100</p> | <p>正気度喪失の例</p> <p>喪失を引き起こす出来事</p> <p>切り裂かれた動物の死骸を見て驚く</p> <p>人間の死体を見て驚く</p> <p>体の部分を発見して驚く</p> <p>川に血が流れているのを見る</p> <p>切り裂かれた人間の死体を見て驚く</p> <p>目を覚ましてみたら、墓場あるいは棺桶の中に閉じこめられている</p> <p>友達あるいは親戚の非業の死を目撃</p> <p>食屍鬼を見る</p> <p>死んだはずの者に出会う</p> <p>ひどい拷問を受ける</p> <p>空鬼を見る</p> <p>死体が墓場から立ち上がるのを見る</p> <p>大いなるクトゥルフを見る</p> |
| | <p>不定の狂気</p> <p>狂気</p> <p>緊張症(カタトニア)、痴呆症</p> <p>記憶喪失症</p> <p>サンチョ・パンザ症、ドンキホーテ症</p> <p>偏執症</p> <p>恐怖症、フェティッシュ</p> <p>強迫観念、中毒、けいれん発作</p> <p>誇大妄想</p> <p>精神分裂症</p> <p>犯罪性精神異常</p> <p>多重人格</p> |

正気度喪失ガイドライン

- 1 あるいは 1D2 正気度
- 不快あるいは軽い混乱
- 1D3 正気度
- 激しい驚き、混乱、嫌気
- 1D4 正気度
- パニック、分別を失う
- 嫌でたまらない
- 1D6 あるいは 1D6+1 正気度
- 痴呆症あるいはむかつく
- 1D8、1D6+2、2D4 正気度
- ショック
- 1D10 正気度
- 大ショック
- 2D6 あるいは 2D8 正気度
- 精神的にダメージを与えるほどの恐怖
- 1D20、2D10、3D6 正気度
- 極限の恐怖
- 3D10 正気度
- 旺盛きわまりなき畏れ
- D100 正気度
- 究極の宇宙的邪悪

クトゥルフの呼び声
キーパーズスクリーン
©Chaosium
日本語版制作
TRAM

装甲

- ・ 装甲により、実際に振ったダメージ値から装甲値を引くことができる。装甲の例を参照のこと。

暗闇、不可視

- ・ 関連技能値を少なくとも半分にするか、技能成功値を POW の倍数 (×1、×2、×3) の値とする。
- ・ もし暗闇にした目的が探索者を行動できなくさせることにあるのなら、技能成功値は 01 とする。明かりなしでは不可能な技能については、

回避

- ・ 探索者全員この技能を持っている。〈幸運〉ロールと同じく、この技能は最後の頼みの綱となりえる。この技能があることを忘れないように！

ノックアウト攻撃

- ・ ノックアウト攻撃ができるのは、〈こぶし/パンチ〉、〈キック〉、〈グラブプル〉、〈頭突き〉もしくは鈍器のみである。
- ・ 通常通りダメージを算出し、その値と標的の耐久力とで抵抗判定を行う。抵抗に打ち勝てば標的は数分間意識を失う。この際に受けるダメージは 3 分の 1 である。攻撃は成功したが抵抗ロールに負けた場合は、標的は通常通りのダメージを受ける。
- ・ ノックアウト攻撃が効くのは人間に対してであり、超自然的生物に対しては無効である。〈応急手当〉か〈医学〉に成功すれば、犠牲者はただちに目覚める。

貫通

- ・ 成功最大値の 5 分の 1 以下を出せば、その攻撃は貫通となる。
- ・ ダメージロールを 2 回振り、その結果をダメージとする。
- ・ 接近戦用武器で貫通した場合は、その武器は相手に刺さったままとする。武器を抜くためには、D100 でその武器の技能値以下を出さなければならない。貫通するのは武器だけである。肉体を使った攻撃 (4 種類) では貫通は起らない。

受け

- ・ 接近戦武器に対して、戦闘ラウンド中に当事者一人につき 1 回いつでも受けを試みる事ができる。物を使って受けた場合はダメージはその物体が被ることとなる。防御者は 1 戦闘ラウンドに受けと回避の両方を試みる事ができる。
- ・ 受けに使用した物の耐久力が 0 になった場合は、その物体は壊れる。超過したダメージは受け手に降りかかる。
- ・ 素手の攻撃は互いに受け合うことができる。
- ・ 尖った武器や貫通する武器を受けることは可能である。素手で受けた場合はダメージは通常通り受けてしまう。接触できるほどの距離でかつ防御側の DEX が高い場合は、武器を〈グラブプル〉で受けることができる。
- ・ 剣は同ラウンド中に攻撃と受けの両方を行える。
- ・ ライフルや大型火器で受けを試みることができるが、そのラウンド中に射撃することはできない。
- ・ 〈グラブプル〉に 2 回連続して成功すれば、攻撃を受けることができる。

一部が隠れている場合

- ・ 見えている部分だけでは判断が難しい状況なら、成功確率は低下する。〈アイデア〉に成功すれば、隠れている部分の状態を類推することができる。

奇襲

- ・ 奇襲を受けた最初のラウンドは、防御側の DEX を半分として扱う。思いもよらぬ奇襲であるなら、防御側は攻撃できないことにしてもよい。奇襲を受けたとしても、受けや回避は可能である。

投げた物

- ・ 物を投げた場合、ダメージボーナスの半分をダメージに加えることができる。詳しくはルールブックの〈投げる〉技能を参照。

2 つの武器

- ・ 片手に一つずつ武器を持つことは可能だが、同じラウンドには 1 回の攻撃と 1 回の受けしか行えない。未照準でなら 2 丁の拳銃を同ラウンドに撃つことも可能である。

戦闘ラウンド

戦闘では DEX の高い者から順に行動していく。DEX が同値の者が複数いる場合は、D100 で低い目を出した者が先に行動する。

DEX 順による狙いを定めた銃の射撃

新たな DEX 順の行動

- ・ の DEX 順に以下の行動がとられる
- ・ 接近戦武器による攻撃と受け
- ・ 未照準での銃の射撃
- ・ 銃による 2 射目もしくは連射

銃の射撃回数が 1 ラウンド辺り 3 発を越える場合は、DEX の半分にて再度の射撃

可能なら DEX1 にて、追加射撃

けがの状態

マヒ

- ・ ノックアウト攻撃、電気ショックもしくは怪我によりキャラクターは 1D6 ラウンド間麻痺してしまうことがある。
- ・ 麻痺状態の者が可能なのは、受けと回避のみである。

ショック

- ・ 1 つの傷で現在耐久力の半分以上のダメージを受けた者に対して、ショックは発生する。
- ・ ショック状態の者は D100 で CON × 5 以下を出さない意識不明となる。

意識不明

- ・ 残りの耐久力が 1 か 2 のキャラクターは、耐久力が 3 以上になるまでは意識不明となる。

死

- ・ キャラクターの耐久力が 0 以下となった場合は、その戦闘ラウンドの最後に死亡する。
- ・ 耐久力が 0 となったそのラウンドに〈応急手当〉か〈医学〉を受けることにより、耐久力が少なくとも +1 になれば死を免れることができる。

回復

ゲーム時間の 1 週間につき、1D3 ポイントの耐久力が回復する。

応急手当、医学

- ・ 〈応急手当〉か〈医学〉に成功すれば、けが 1 個所につき 1D3 ポイントの耐久力を回復できる。
- ・ 〈医学〉を受けた探索者はゲーム週あたり 2D3 ポイント回復される。この回復レートは毎週適用される。

毒の例

酸との接触

- ・ 弱酸：1 ラウンドに 1D3-1 ダメージ
- ・ 強酸：1 ラウンドに 1D4 ダメージ
- ・ 極めて強い酸：1 ラウンドに 1D6 ダメージ
異なる強度の酸を受けて被るダメージは、強度の強い酸からのダメージのみ

溺れ、窒息

- ・ 最初のラウンドで CON × 10 以下をロール；次のラウンドでは CON × 9 以下をロール；第 3 ラウンドでは CON × 8 以下をロールする。このように CON × 1 まで続いていく。驚いている状態では、CON × 6 から始まる。
- ・ ロールに失敗すれば 1D6 のダメージを受け、その後毎ラウンド 1D6 の追加ダメージを受ける。CON ロールに一度でも失敗したなら、その次はもう無い。

爆発

- ・ 爆発の効果は爆風の強さと影響のあった地域の半径のメートル数によって算出する。すなわちダイナマイト一本なら中心から半径 2 メートル以内が 5D6 ダメージ、4 メートル以内なら 4D6 ダメージ、6 メートル以内なら 3D6 ダメージという具合になる。この標的は別個にダメージを受ける。爆発の強さが 2 倍になれば、ダメージは 5 割増しとなる。

落下

- ・ 3 メートルにつき 1D6 ダメージ (端数が出た場合もその端数に対して 1D6 ダメージ) 〈ジャンプ〉に成功すれば、ダメージが 1D6 軽減される。

火によるダメージ

- ・ 小さな炎：1 ラウンドに 1D6 ダメージ。服や髪が燃えないためには〈幸運〉ロールが必要。もし燃え移った場合は以後毎ラウンド 1D6 ダメージ。火を消すには〈幸運〉か〈応急手当〉ロールが必要。
- ・ 巨大な焚き火：1 ラウンドに 1D6+2 ダメージ。髪や衣服にも燃え移る。
- ・ 屋内の炎：1 ラウンドに 1D6+2 ダメージ。毎ラウンド〈幸運〉ロールを行い失敗すれば窒息の可能性が出てくる。
- ・ 劫火：特殊なケースであり、致命的である。(耐久力の半分以上もダメージを受けるほどの) 火傷を負った場合は、APP や CON、DEX 低下の可能性が出てくる。

毒殺

- ・ 毒の POT と被害者の CON との抵抗ロール
- ・ POT が勝てば、不幸な事態が起こる。大抵は POT 値分のダメージを受ける。
- ・ CON が勝てば、被害はあまり無い。大抵は POT 値の半分以下のダメージを受ける。「毒の例」を参照。

Call of Cthulhu® Keeper's Screen is published by Chaosium Inc. This second edition Keeper's Screen is copyright © 1992 Chaosium Inc. All rights reserved. Published in November 1992. Chaosium Publication 5110.

肉体的なげが

| 毒 | 効果が現れる時間 | P O T | 症状 |
|----------|------------|-------|-------------------------------|
| シアン化物 | 1 ~ 15分 | 20 | めまい、けいれん、気絶 |
| 砒素 | 30分 ~ 24時間 | 16 | 焼けるような痛み、吐き気、激しい下痢 |
| ストリキニーネ | 10 ~ 20分 | 20 | 筋肉の激しい萎縮、窒息 |
| コブラ | 15 ~ 60分 | 16 | けいれん、呼吸困難 |
| ガラガラ蛇 | 15 ~ 60分 | 10 | 吐き気、ひどい発作、黄色っぽい視界 |
| サソリ | 24 ~ 48時間 | 9 | 激しい痛み、力の萎え、出血 |
| 黒蜘蛛 | 2 ~ 8時間 | 7 | 寒気、発汗、むかつき |
| ペラドンナ | 2時間 ~ 2日 | 16 | 動悸、視覚障害、けいれん |
| タマゴテングダケ | 6 ~ 24時間 | 15 | 激しい胃痛、吐き気、黄疸 |
| クラレ | ほとんど即時 | 25 | 筋肉麻痺、呼吸困難 |
| クロロホルム | ほとんど即時 | 15 | 意識不明、呼吸不全 |
| 塩化水素 | 1 ~ 3分 | 17 | 1時間意識不明、追加の1服ごとに10%ずつ呼吸困難の可能性 |

上級呪文

《召喚/従属》の呪文

ビャーキの召喚/従属
 黒い仔山羊の召喚/従属
 空鬼の召喚/従属
 炎の精の召喚/従属
 忌まわしき狩人の召喚/従属
 夜のゴーストの召喚/従属
 外なる神の従者の召喚/従属
 星の精の召喚/従属

《接触》の呪文

クトーニアンとの接触
 ディープワンとの接触
 古のものとの接触
 盲目のものとの接触
 無形の落し子との接触
 食屍鬼との接触
 ティンダロスの獵犬との接触
 ミ=ゴとの接触
 砂に棲むものとの接触
 クトゥルフの落し子との接触

《招来/退散》の呪文

アザトースの招来/退散
 クトゥグアの招来/退散
 ハスターの招来/退散
 イタカの招来/退散
 ニョグタの招来/退散
 シュブ=ニグラスの招来/退散
 ヨグ=ソトースの招来/退散

《接触》の呪文

ノーデンスとの接触
 ニャルラトテップとの接触
 クトゥルフとの接触
 ツァトゥグアとの接触
 イゴロナクとの接触

クトゥルフ神話の本

| | |
|------------------------|----------------------|
| アル・アジフ | モノリスの人々 |
| ネクロノミコン(ギリシャ語版) | ルルイエ異本 |
| ネクロノミコン(ラテン語版) | クター・アクアディンゲン |
| ネクロノミコン(英語版) | エルトダウン・シャーズ |
| 屍食教典儀 | セラエノ断章 |
| 妖蛆の秘密 | サセックス草稿 |
| 無名祭祀書(ドイツ語原書) | ポナペ写本 |
| 無名祭祀書(ブライドウェル版) | ザンツ=石版 |
| 無名祭祀書(ゴールドン・ゴブリン・プレス版) | グラ=キ黙示録 |
| エイボンの書(ラテン語版) | サン=七秘聖典 |
| エイボンの書(フランス語版) | ニューイングランドの楽園における魔女信仰 |
| エイボンの書(英語版) | 魔術の真理 |
| ミサ・ジ・レクイエム・ペル・シュジャイ | 怪物とその眷族 |
| ナコト写本 | ガール断章 |
| ドリアンの書 | ネクロノミコンにおけるクトゥルフ |
| アザトースおよびその他の神 | 黄衣のキング |

クトゥルフ神話の生き物たち

外なる神

アブホース、不浄の源
 アザトース、魔王
 バースト、猫たちの女神
 ダオロス、ヴェールを与えるもの
 ヒプノス、眠りの大帝

下級の異形の神たち

ノーデンス、大いなる深淵の大帝
 ニャルラトテップ、這い寄る混沌
 シュブ=ニグラス、千匹の仔をはらみし森の山羊
 トゥールスチャ、緑の炎
 ヨグ=ソトース、すべてにして1つのもの

グレート・オールド・ワン

アトラック=ナチャ
 ボククルグ
 チャウグナー・フォーン
 クトゥグア
 クトゥルフ
 シアエガ
 アイホート
 ガタノソア
 グラーキ
 ハスター
 イタカ
 ニョグタ
 クァチル・ウタウス
 ラーン=テゴス
 シュド・メル
 ツァトゥグア
 ウボ=サスラ
 イゴロナク
 イブ=ステイトゥル
 イグ
 ツァール
 ゾス=オムオグ

化身

アトゥ(ニャルラトテップ)
 黄衣のキング(ハスター)

奉仕種族

ビャーキ(ハスター)
 黒い仔山羊(シュブ=ニグラス)
 ディープワン(クトゥルフ)
 炎の精(クトゥグア)
 グラーキの従者(グラーキ)
 クトゥルフの落し子(クトゥルフ)
 無形の落し子(ツァトゥグア)
 忌まわしき狩人(ニャルラトテップ)
 イブの怪物(ボククルグ)
 夜のゴースト(ノーデンス)
 ネズミ怪物(様々)
 砂に棲むもの(グレート・オールド・ワン)
 外なる神の従者(外なる神)
 シャンタク鳥(異形の神)
 ショゴス(古のもの)
 チョー=チョー人(チャウグナー・フォーン)
 ウェンディゴ(イタカ)

独立種族

クトーニアン
 異次元の色彩
 ドール
 古のもの
 盲目のもの
 空鬼
 ガスト
 食屍鬼
 ノフ=ケー
 イスの偉大なる種族
 偉大なる種族、新
 ガグ
 ティンダロスの獵犬
 レンのクモ
 ロイガー
 ミ=ゴ、ユゴスからのもの
 ムーン=ピースト
 ヘビ人間
 シャガイからの昆虫怪物
 ショゴス
 星の精
 ザイクトルルからの怪物

魔術師はどうやって
そんなことができたか

以下の方法で POW を上昇させても、能力値としての SAN は上昇しないし、現在の正気度ポイントも上昇しない。キャラクターの<クトゥルフ神話>が上昇したかどうか、最大正気度ポイントが低下したかどうかをキーパーはよく踏まえておくこと。

呪文を唱える

キャラクターが自分のマジック・ポイントあるいは POW で、標的のマジック・ポイントあるいは POW に対して抵抗ロールに打ち勝たねばならない呪文を唱えて成功した場合は、POW 上昇の可能性がある。21 から現在の POW を引いて、その差に 5 を掛ける。その値が術者の POW が 1D3 ポイント上昇するチャンスのパーセンテージとなる。

<幸運>の報酬

<幸運>ロールで 01 を出せば、POW が訓練されるかもしれない。21 から現在の POW を引いて、その差に 5 を掛ける。その値が術者の POW が 1D3 ポイント上昇するチャンスのパーセンテージとなる。

正気度との引き換え

キャラクターは正気度 10 ポイントを支払うことで POW 1 ポイントを獲得することも可能である。この交換は正気度が 9 以下になるまで続けられる。

神からの贈り物

キャラクターはグレート・オールド・ワン、あるいは「外なる神」から POW をプレゼントしてもらったり、取り引きを持ち掛けることもできる。